

2. Курс: История художественной организации музейной экспозиции : история, специфика, основные особенности. [Электронный ресурс]. – 2015. Режим доступа : <http://www.madrace.ru>. – Дата доступа : 10.11.2015.

3. Мойсейчук, С.Б. Режиссура культурно-досуговых программ: учеб.-метод. пособие / С.Б. Мойсейчук. – Минск : Белорус. гос. ун-т культуры и искусств, 2011. – 99 с.

Соболькова Ю., студ. 416 а(р) гр.

Научный руководитель – Панин В.Н.

## **НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОМ ПОСТАНОВОЧНОМ ПРОЦЕССЕ НА ЭСТРАДЕ**

Мир театра – особенный. С давних времен он объединяет в себе различные виды искусства, а также людей самых разных творческих профессий – режиссеров и актеров, художников, композиторов и писателей. Используя передовые средства своего времени, театр всегда стремился к созданию неповторимых художественных образов. Мультимедийные технологии – самое подходящее для этого средство выразительности. В современном постановочном процессе применение режиссёрами новых технологий необходимо для увеличения эмоционального, чувственного и эстетического эффекта, оказываемых на зрителя постановкой. Поскольку театр по своей природе синтетичен, то соединение его с мультимедийными технологиями или даже с мультимедийным искусством вполне естественно. В пространство

сценографии включается видеоряд, компьютерные проекции и трехмерная компьютерная графика. Все это составляет единую структуру.

С развитием цифровых технологий современный театр вынужден постоянно решать одну из основных задач – гармоничное совмещение высоких технологий и традиционных форм театральной культуры. В настоящее время постановщикам спектаклей предлагается огромный выбор технологического оборудования: проекционные приборы, системы озвучивания, видеоизображения и световые системы. Сценографы используют в своих декорациях различные технические, интерактивные средства выразительности, что зачастую делает декорацию самостоятельным художественным произведением. Такая декорация может существовать в спектакле отдельно от актеров.

Режиссёр должен грамотно и предусмотрительно относиться при работе над постановкой к соотношению мультимедийных элементов с элементами традиционного театрального искусства. Увлечшись звуковыми, видео, компьютерными эффектами, велика вероятность принижения роли актера, который становится лишь пластическим объектом общей композиции. Такие последствия недопустимы. Сочетание традиционного и инновационного должно быть гармоничным.

Диксон в своём труде «Цифровой перформанс» говорит: «Игра актёров не может существовать без видео и наоборот – они становятся единым целым. Один не является фоном для другого; вместо этого вы получаете одновременность, синтез, слияние актёров и проекции... Видео имеет драматическое предназначение» [4].

Предлагаю рассмотреть возможные варианты применения мультимедийных технологий в искусстве театра в период с момента их появления и до настоящего времени. Существует два раздела актуальных

выразительных средств мультимедиа, используемых современным театром:

1. Использование средств мультимедиа для решения технических и творческих задач традиционного театра.

- Использование кино – видеоизображений на сцене. В современном театре видеопроекции нередко становятся частью декораций, а иногда и вовсе заменяют их.

- Применение мультимедийных средств в освещении для создания особой атмосферы спектакля, управления световой картиной, игра с цветом и светом путем проекции света на персонаж.

- Управление сценическим оборудованием: согласование различных потоков (свет, звук, видеопроекция и т.п.) в сценическом пространстве.

2. Оригинальные средства выразительности, возможные только при использовании мультимедиа.

- Подготовка театральной постановки: создание анимационного, графического и видео контента.

- Сложное взаимодействие сценического и экранного персонажей. Один из интереснейших приемов, который получил большое распространение в современном театре.

- Использование нетрадиционных экранов для проекции (вода, поверхность тела, объекты обстановки).

- Использование сетевых технологий (в частности – интернет) для дистанционного управления сценическими объектами.

- Использование эффектов 3D в видеопроекции.

- Интерактивное использование компьютерных программ, «следающих» за действиями участников постановки и создающих на базе их движения световые, звуковые и видеоэффекты.

- Непосредственное включение цифровых технологий в пространство спектакля (например, часть постановки транслируется на мобильные устройства, выдаваемые зрителям) [6].

На рубеже XX–XXI вв. был осуществлен фантастический прорыв в развитии новых средств коммуникации и массовой информации. Широчайшее внедрение компьютера, Интернета, дигитальных технологий в жизнь обычного человека, начиная с самого раннего возраста, существенно меняет всю ментально-психическую структуру личности, переориентирует его с традиционного культурно-цивилизационного опыта на принципиально иной, далекий от всего, с чем человек имел дело в прежний, обозримый период истории.

Общество по мере своего развития стало взаимодействовать с виртуальными структурами. Новейшие технологии изменили эмоциональное и культурное восприятие зрительской аудитории, стремящейся к стереоскопическому эффекту восприятия спектакля. Создавая новые формы театральных постановок, режиссеры начинают использовать прием «виртуальной реальности» для достижения полноты творческих замыслов.

К началу XXI в. высокие технологии проникли во все сферы жизни человека, в том числе, и искусство. Мультимедиа стало восприниматься не просто как средство для создания объектов искусства, а как самоценный инструмент со своей собственной эстетикой. Современный процесс глобализации разрушает традиционные стереотипы представления о театральных формах: «Постановщики, конкурируя на «театральном рынке», используют в спектаклях видеопроекции, электронные декорации с мультимедийными экранами, светодиодные костюмы и занавесы, множество световых спецэффектов, конструктивные элементы и площадки с дистанционным управлением» [1, с. 128–129].

Необходимо помнить, что видеоматериалы, которые могут использоваться на сцене, это не кино. Они лишены того, что называется «action» – действия, и выполняют функцию сопровождения спектакля. Движение в них, безусловно, присутствует, они не статичны, но действия в них немного. Видеоряд может быть самостоятельным элементом в театре, однако должен быть введен в общий текст произведения. На активном взаимодействии актера с этой средой может родиться новая реальность.

В наши дни мультимедийные технологии достигли высокого уровня развития, перейдя на новую ступень качества и выразительности, приняв интереснейшие формы. Так, видеопроекции в современном театральном представлении уже не являются видеорядом в прямом смысле этого слова. Это гибридные продукты, созданные на стыке графики, видео, трехмерного моделирования и анимации, иногда интерактивные, иногда создаваемые в режиме реального времени.

Яркое взаимодействие цифровых технологий с театральным искусством являет собой новая версия оперы «Аида» в Мариинском театре. Классическое оперное решение было дополнено фрагментами акробатических номеров знаменитого Cirque du Soleil, а также мультимедийной анимационной проекцией и световыми технологиями. Они использовались в декорациях, сюжетной линии и даже костюмах исполнителей, помогая изменять соответственно атмосферу визуального восприятия хода действия.

На театральном фестивале High Fest в Ереване, в 2011 г. демонстрировался 10-минутный танцевальный спектакль британского танцмейстера Билли Кауина «Танго одиночества» в формате 3D. Сольный танец в исполнении танцовщицы Эми Холлингсуорт был спроецирован с экрана в зрительный зал, а зритель мог ощутить себя в одной плоскости с исполнителем.

Достаточно привести лишь несколько примеров, из тысяч, чтобы понять, какие интересные идеи реализовывают современные постановщики и сценографы при помощи искусства мультимедиа. Конечно, новые мультимедийные решения позволяют создавать ярчайшие визуальные образы, поэтому применение их в сценографии, безусловно, оправдано. Однако, чем больше технологий, тем тоньше грань между «эффектом ради эффекта» и настоящим Искусством.

Эстрадное искусство имеет основной своей целью контакт со зрителем. Использование виртуальных технологий позволяет создать новые формы общения с аудиторией. Зритель вовлекается в мир игры, а значит, появляются новые возможности познания самого себя. У человека фактически появляется еще одно чувство – восприятие информации через цифровой поток «В Стокгольме мне как-то довелось побывать на представлении, где в антракте были задействованы мультимедийные арт-скульптуры, которые частично повторяли сюжетику просмотренного произведения, и это было очень интересно публике, так как с этими объектами можно было взаимодействовать» [8]. Искусство нацелено на диалог с социумом, и формируется, взаимодействуя с ним. Это постоянно развивающийся процесс, требующий новых оригинальных способов работы автора со зрителем, здесь важна эмоциональная составляющая, многоуровневый процесс воздействия, захватывающий внимание зрителя, и в этом, безусловно, может помочь многомерная мультимедийная среда.

Путь развития мультимедийных технологий в театре начался сравнительно недавно, однако уже сейчас можно сказать о его масштабности и многообразии. Каждый эксперимент, каждый поиск чего-то нового великими режиссерами, сценографами, дизайнерами, несёт в себе невероятный творческий заряд, который находит свое отражение в современном постановочном процессе. Благодаря различным цифровым

эффектам, зритель может оказаться в эпохе Петра I, или попасть в мир фэнтези. Так использование мультимедийных технологий в театре открывает удивительные выразительные способности.

Таким образом, цифровые технологии нашли широкое применение в сфере искусств. Они лежат в основе различных интерактивных представлений и инсталляций. Современный человек перешел на новый уровень восприятия информации. Безусловно, в дальнейшем будет совершенствоваться световое и звуковое оборудование, появятся новые интересные спецэффекты, а также абсолютно новые средства сценической выразительности. Но самое главное, чтобы внедрение техники не исказило идею и дух самого театра – неповторимого, живого представления, происходящего «здесь и сейчас», – явилось гармоничным дополнением авторской идеи. Ведь предназначение театра остается неизменным – воспитывать, дарить радость, говорить о наблевшем, учить думать и сопереживать и спасать человека от душевной пустоты. А сделать этот процесс более ярким и выразительным помогают мультимедийные технологии.

---

1. Астафьева, Т.В. Современное театральное искусство как новая форма творческих отношений // Известия Уральского государственного университета. Серия 1. Проблемы образования, науки и культуры. 2010. № 6 (85). – С. 46–48.

2. Астафьева, Т.В. Компьютерные и медийные технологии в сценографии как фактор развития постановочного процесса // Общество. Среда. Развитие. 2011. № 3(20). – С. 56–59.

3. Астафьева, Т.В. Новые технологии в современном постановочном процессе : на материале театрального искусства Санкт-Петербурга 1990-2010 гг. : диссертация. – СПб., 2011. – 187 с.

4. Диксон, С. Цифровой перформанс. Электронный ресурс. Режим доступа: <http://www.teterin.ru/>. – Дата доступа : 12.02.2016.
5. Макерова, Н. Снегурочка, Алинур и... мультимедиа. Электронный ресурс. Режим доступа: [<http://dramateshka.ru/index.php/>]. – Дата доступа : 12.02.2016.
6. Наумова, А.К. Применение мультимедийных технологий в театре : научная работа. – С-Пб. Электронный ресурс. Режим доступа : [www.scienceforum.ru/2015/pdf/18108](http://www.scienceforum.ru/2015/pdf/18108). – Дата доступа : 12.02.2016.
7. Пакулина, Е. Театр и мультимедиа. [Электронный ресурс]. Режим доступа : [www.dramateshka.ru](http://www.dramateshka.ru). Дата доступа : 11.02.2016.
8. Семме, Т. Волшебный новый мир // Санкт-Петербургский университет, 2012. – №4 (3846). – С. 68–71.

Спинеи Т.С., студ. 102 а гр.

Научный руководитель – Сапотько П.М.

## **ОРГАНИЗАЦИЯ ФЕСТИВАЛЕЙ ЭЛЕКТРОННОЙ МУЗЫКИ В БЕЛАРУСИ И ЗА РУБЕЖОМ**

Фестиваль электронной музыки является качественным многофункциональным массовым мероприятием. На современном этапе организация фестивалей в Беларуси и за рубежом занимает одно из рейтинговых мест в сфере досуга и развлечений граждан. Такие мероприятия, как фестивали электронной музыки, призваны нести в себе просветительскую функцию, способствовать обмену опытом между творческими коллективами и специалистами в сфере организации